

CLASSE E3  
CORSISTA DELEONARDIS MARIA ADDOLOTATA  
TUTOR MARIO MEROLA

## RELAZIONE FINALE 1° ANNO

### *\*6 Un nuovo amico per Chiocciolina\*9\**

#### Premessa

Nella società attuale definita multimediale, il bambino già usa strumenti multimediali e ne sono un esempio i vari video game (play station, game boy...) inoltre, la grande rivoluzione apportata da Internet nel campo delle comunicazioni, fa comprendere la necessità di apprendere i nuovi linguaggi.

In età prescolare, una prima alfabetizzazione di base è opportuna e il compito della scuola dell'infanzia è quello di prevenire il rischio di condizioni di isolamento o di atteggiamento di passiva dipendenza da questi strumenti favorendo l'apprendimento attraverso il coinvolgimento di più canali ricettivi quali: sensoriale, cognitivo, emotivo. Il computer è lo strumento che trasmette le conoscenze con una modalità attinente al naturale processo di apprendimento del bambino.

Favorire la curiosità del bambino verso le nuove tecnologie e inserire un laboratorio multimediale nella scuola dell'infanzia rappresenta un fattore di realizzazione dell'uguaglianza delle opportunità educative in quanto permette a tutti di poter usufruire di questo strumento di successo scolastico e formativo in linea con gli obiettivi fissati dall'Unione Europea per Lisbona 2010. È nostro dovere di educatrici attive, attente osservatrici dei cambiamenti sociali fornire ai nostri bambini tali strumenti. Inoltre, il computer non toglie spazio al gioco, alla manipolazione, al disegno, alla comunicazione, al ragionamento, alla drammatizzazione....; ma, al contrario, esso integra queste attività perché permette di svilupparle, di modificarle, di renderle qualcos'altro, comunque sempre un prodotto alla portata dei bambini.

#### Destinatari

I bambini (7) che frequentano l'ultimo anno della scuola dell'Infanzia "San Francesco D'Assisi" di Triggianello.

#### Tempi

Il progetto è stato svolto da gennaio a maggio 2008 nella giornata del mercoledì dalle 10.00 alle 12.00 per un totale di 30 ore.

### Docenti coinvolte

La docente della sezione A del plesso della scuola dell'Infanzia "San Francesco D'Assisi" di Triggianello che espletterà in orario aggiuntivo l'attività laboratoriale.

### Luoghi

Laboratorio di informatica del plesso e sezione

### Metodologia

Piccoli gruppi  
Ruolo dell'adulto di regista e di stimolo  
Esperienze legate al reale

### Finalità

Arricchire l'intervento formativo della scuola favorendo l'acquisizione di tutti i fondamentali tipi di linguaggio, attraverso l'uso delle nuove tecnologie.

Sviluppare la maturazione dell'identità e conquistare una maggiore autonomia mediante il ludico-informatico.

### Mezzi e strumenti

- N° 1 Pc
- N° 1 notebook
- Stampante
- Software didattici di libero utilizzo scaricati da internet
- Software "icartoon"
- Microfono
- Casse audio
- CD rom interattivi

### Verifica

- Osservazioni sul coinvolgimento, l'interesse e la curiosità dimostrati dai bambini.
- Apprendimenti spontanei del bambino elaborati dopo aver usato il computer liberamente.
- Prodotti dei bambini.

### Valutazione

- Grado di autonomia nell'utilizzo del computer;
- Coordinazione spaziale e oculo- manuale;
- Capacità di porsi in relazione costruttiva con i compagni.
- Livello di motivazione dei bambini.

### Svolgimento

Il laboratorio multimediale "Un nuovo amico per Chiocciolina" ha permesso ai bambini della Scuola dell'Infanzia di approcciarsi in modo ludico al mezzo informatico e di svolgere numerose attività di gruppo interagendo attivamente con il computer.

Lo scopo principale è stato quello di trovare strategie diversificate e molteplici che portano all'uso del computer in un contesto didattico-educativo adeguato alle esigenze dei più piccoli.

I software didattici utilizzati hanno permesso ai bambini di scoprire le caratteristiche comunicative e creative di questo strumento e di disegnare, colorare, stampare, realizzare immagini.

I bambini hanno partecipato attivamente alle conversazioni libere e guidate e alle esercitazioni pratiche dimostrando motivazione, interesse ed entusiasmo.

I primi incontri, attraverso conversazione libere e guidate e il libero utilizzo del computer, hanno permesso al docente di verificare la conoscenza e l'utilizzo della macchina da parte dei piccoli, successivamente i bambini hanno eseguito dei giochi finalizzati all'acquisizione del movimento del mouse e allo sviluppo della coordinazione oculo-manuale

Durante le lezioni i piccoli hanno dimostrato di rispettare le regole aspettando il proprio turno, aiutandosi e cooperando durante l'esecuzione dei giochi didattici più complessi e realizzando attività grafiche di gruppo.

Successivamente è stato presentato il racconto "Chiocciolina e l'amico computer", i bambini hanno rielaborato verbalmente e graficamente il racconto; dapprima hanno disegnato i personaggi della storia sul foglio, successivamente hanno disegnato i personaggi utilizzando i vari software di grafica (paint, tux paint, drawing for children, icartoon). Hanno avuto molta creatività nel realizzare gli sfondi delle varie sequenze del racconto dimostrando di padroneggiare l'uso del mouse e dei vari software di grafica.

In seguito con l'aiuto del docente i bambini hanno ricostruito la storia della lumachina Chiocciolina e ne hanno inventato i dialoghi; ognuno di loro ha interpretato un personaggio per la drammatizzazione del racconto; i dialoghi, con l'ausilio del microfono e il registratore dei suoni di windows, sono stati registrati sul notebook per poterli successivamente inserire nel cartoon. In un secondo momento i bambini hanno riascoltato le voci registrate e sono stati in grado di riconoscere se stessi e i compagni, dimostrando capacità di attenzione e discriminazione.

Durante gli incontri successivi i bambini hanno dapprima "giocato" con il software Icartoon per familiarizzare con i pulsanti e le icone offerte dal programma, poi hanno iniziato ad acquisire nel programma gli sfondi da loro realizzati e i vari personaggi, alcuni disegnati direttamente col software, altri con altri programmi di grafica, altri ancora trovati sul web o disegnati a matita e acquisiti con lo scanner (lavoro eseguito dal docente, in quanto il laboratorio non è provvisto di scanner).

Il software ha permesso ai bambini di animare i personaggi con il semplice trascinamento.

Il lavoro di montaggio ha presentato qualche difficoltà, soprattutto nel dare movimento ai personaggi, ma i bambini, con molta semplicità e procedendo per

tentativi ed errori, hanno superato i vari ostacoli, continuando a turno a lavorare alla realizzazione del cartoon, sotto la guida del docente.

La difficoltà principale è stata quella di comprendere come nascondere il personaggio in alcuni fotogrammi. Un'altra difficoltà incontrata è stata quella di non poter annullare l'ultima azione, quindi se per errore è stato inserito sulla scena un personaggio non vi era la possibilità di annullare l'azione, è stato necessario cancellare tutto il fotogramma con grande delusione dei bambini. Un svantaggio è stato rappresentato dal fatto che il software non esporta più di 300 fotogrammi quindi i bambini hanno dovuto realizzare vari pezzi di cartoon che poi sono stati assemblati durante il montaggio finale. Un'altra difficoltà incontrata durante la realizzazione del progetto è stata quella che il plesso è fornito di un solo pc e i bambini non hanno potuto realizzare contemporaneamente i loro disegni, ma hanno dovuto lavorare a turno sulla stessa postazione. Uno degli svantaggi del software è che non si può inserire l'audio durante il montaggio del cartone animato. Quindi il montaggio è stato completato dal docente con il software pinnacle dopo aver esportato i file ricavati da Icartoon (.mov) in .avi

A fine progetto i bambini hanno acquisito maggiore coordinazione oculo-manuale dovuta all'uso del mouse, hanno imparato a rispettare il proprio turno e a lavorare insieme aiutandosi reciprocamente e tutti sanno accendere e spegnere correttamente il computer e le sue periferiche e tra i 7 bambini si è instaurato un rapporto di collaborazione e intesa reciproca.

Durante tutte le attività laboratoriali gli alunni sono stati protagonisti, gli stessi dialoghi dei protagonisti del cartone animato sono stati inventati da loro, dopo la lettura del racconto "Chiocciolina e l'amico computer", compito del docente è stato quello di regista, di guida e supporto durante le attività progettuali.

Tutte le attività svolte nel laboratorio hanno integrato e completato le attività svolte in sezione relative all'acquisizione dei traguardi per lo sviluppo delle competenze previste dalle Indicazioni per il Curricolo.

Si ritiene che il progetto sia stato valido e si potrebbe riproporre, visto l'entusiasmo e l'interesse dei bambini nei momenti vissuti, in particolare, in laboratorio.